no.631
2001年 4/1
アミューズメント通信
APRIL 1, 2001

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ナムコ、下方修正しリストラ計画

代取副社長に高木専務昇格

機構改革で現13部門を5部門に 販売部門は家庭用、生産も統合

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は二月二十八日、三月期業績（連結、単独とも）を下方修正するとともに代表取締役異動、希望退職者募集などリストラ計画を発表した。

高木九四郎氏

今年三月期の連結業績については、売上高が千四百四十億円（昨年十一月の前回予想では千四百六十四億円）、経常損失が四十四億円（十六億円の利益）、最終損失が六十五億円（二十一億円）と予想を修正した。

単独業績については売上高九百四億円（九百五十五億円）、経常損失五十一億円（七億円の利益）、当期損失六十五億円（十五億円）と修正した。

家庭用TVゲーム市場が二年連続縮小している中、「PS」と「PS2」用を多数投入したが、「PS2」本体の出荷台数が計画を下回っている上、他のゲームソフトメーカーの人気タイトルも次々発売延期となり、不振だった。

業務用販売は市場の低迷が続いている。オペレーション部門はこれまで二年間で不採算百十店を閉鎖し、改善してきているが、これに十八億円の臨時費用が今期かかる。

株価低迷によりデジキューブ株式など投資有価証券の評価損を二十四億円計上することになった。また不良資産の整理損十七億円も計上する。これに希望退職引当金二十億円が加わる。

日活は更生債権一括弁済による債務免除益十八億円があるが、固定資産売却損と評価損二十八億円を計上する予定。

二〇〇二年三月期の連結業績は売上高千五百三十三億円、経常利益四十三億円、最終利益二十六億円と増収黒字回復を見込んでいる。また単独でも売上高九百十億円、経常利益三十一億円、当期利益十六億円を予想している。

このため機構改革と人事異動を進めるが、それに伴い三月二十三日までに二百五十名の希望退職者を募集する（社員は現在二千三百二十九名）。

またPSと同機能のパチンコ・パチスロ用専用3D対応基板「システム7」を使ったパチンコ事業を育成する。

機構改革では従来の十三部門を五部門に再編、スリム化する。R&D部門では業務用「システム246」用など、家庭用ではゲームキューブ、Xbox用など開発する。販売部門に業務用、家庭用、パチンコ用、生産部門を統合する。オペレーション部門では「キッズスタジアム」を新展開する。

以上に伴い四月一日付で、代表取締役のうち橋口隆二副社長が代表権のない副会長となり、新たに高木九四郎専務が代表権のある副社長に昇格することになった。

高木九四郎氏（たかぎ・きゅうしろう）は六六年に拓殖短大卒、中村製作所（現ナムコ）入社。九一年取締役営業統括室長、九二年常務営業部門担当などを経て九八年十月から専務アミューズメント事業管掌兼エンターテインメント事業部門担当。長野県出身。五十七歳。

ナムコの連結業績の推移
（単位：10億円）

日活に東京地裁

更生手続き終結

今後は積極的に事業展開

ナムコの映画子会社、日活㈱（本社東京、中村雅哉社長）は二月二十八日、会社更生法の手続きを終了した。今年一月に残債約九十五億円を一括弁済したのを受け、東京地裁が更生計画終結を宣言したもの。

同社は一九一二年設立の日本活動写真㈱が四五年に日活㈱となり、七八年に㈱にっかつと改称した。事業不振で九三年六月に㈱にっかつ撮影所など六つの子会社とともに会社更生法の適用を申請、事実上倒産した。

九三年九月に東京地裁は会社更生法手続きの開始を決定し、事業管財人に中村氏を選任。九六年九月、東京地裁は更生計画案を認可した。これを受けにっかつは日活㈱に改称、六子会社を吸収合併し、旧資本を全額減資するとともにナムコが新資本金三十億円を出資、ナムコの子会社となり、経営陣を刷新した。

九七年一月から残債を十五年がかりで弁済していくことになっていたが、昨年一月に四回目の弁済をした後、不動産売却などにより繰り上げ一括弁済を内容とする更生計画変更案を提出し、十一月に認可された。このため今年一月に一括弁済し、二月には更生会社でなくなった。

今後は新生の日活として積極的な事業展開を図ることになる。

「ギャロップレーサー」訴訟

テクモ、2審でも敗訴

名古屋高裁、パブリシティー権を支持

有名人の名前や肖像を商品の販売促進に利用する権利は「パブリシティー権」としてすでに判例で確立しているが、人気のある競走馬についてもパブリシティー権を認める地裁判決が出たのに対して、テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は人ではない競走馬にパブリシティー権を認めるのは不当として控訴していた。しかし名古屋高等裁判所は三月八日、控訴を退け、テクモは控訴審でも敗訴した。

テクモのTV乗馬ゲーム「ギャロップレーサー」で競走馬の名前を使うのに、一部の馬主との間では製品上代の三%のロイヤリティを支払って許諾契約していたが、その他の馬主とは許諾料の金額で折り合いがつかず、そのまま使用したことから、金森商事㈱（森滋社長）ら全国各地の二十二の法人と個人が九六年十一月、テクモを相手どって名古屋地裁に訴えを起こした。

テクモ「ギャロップレーサー」は業務用が九六年九月、家庭用も同月に出荷され、「同II」は業務用が九七年九月、家庭用は同十一月、家庭用廉価版は九八年七月に出荷された。

金森商事ら馬主はパブリシティー権侵害を理由に、「ギャロップレーサー」製造販売差し止めと損害賠償を求める訴えを起こした結果、名古屋地裁は二〇〇〇年一月、パブリシティー権の侵害を認め、計約三百四十一万円の損害賠償をするよう命じる判決を下した。

テクモは地裁判決は、競走馬の名前についてパブリシティー権を認めるのは不当だとして控訴した。控訴理由でテクモは競走馬名は商標で保護される、など主張した。

名古屋高裁は三月八日の判決で、テクモの主張をすべて退け、競走馬など「物」のパブリシティー権が一定の要件のもとで成立するとの地裁判決を支持。またテクモ「ギャロップレーサー」でパブリシティー権の侵害があったと認定した。

その上で名古屋高裁はパブリシティー権侵害による損害額を再検討した結果、「G1レースに出走したことのある」競走馬とした基準を、「G1レースに出走して優勝したことのある」競走馬と狭く定めた。優勝しなかった競走馬には、優勝した競走馬のような顧客吸収力が名前にない、という判断である。テクモが支払う損害賠償額は、地裁判決で示された金額から約三割減の二百三十四万円と減額された。

なお製造販売差し止め請求については、著名人のパブリシティー権ならプライバシー権、肖像権を含む人格権が密接に関連するので差し止め請求が認められるが、「物」のパブリシティー権は顧客吸収力に関連するものであるため差し止め請求は認められない、との判断を示した上で、地裁判決と同様差し止め請求を退けた。

テクモは九九年四月出荷の「ギャロップレーサー3」以後、競走馬の実名を使っているが、訴えを起こした馬主の競走馬名は使用していないとのこと。今年三月二十九日には家庭用PS2用「ギャロップレーサー5」を出荷する。

テクモは高裁判決について、「十分に検討した上で決定する」としており、最高裁に上告するかどうか未定である。

「ギャロップレーサー2」の画面

TVゲームからキャラクターを生み出すのではなく、有名なキャラクターをTVゲームで利用するケースが増えているが、そういう際の指針を判決は示した。

セガ社とナムコのゲーム場端末機に配信
SCEが「PS2」技術使って年末にも

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、久多良木健社長）は二月二十一日、ナムコ、セガ社と、「プレイステーション2」（PS2）技術を応用したロケーションベースのブロードバンド展開について基本合意したと発表した。今年末にもサービスを開始し、二〇〇二年には全国展開する予定。

ナムコとセガ社のゲーム場、SCE契約販売店に端末機を設置し、SCEが設けるサーバーとインターネットで結んで、ゲーム場と販売店に設置された端末機に配信するという構想だ。配信内容は明らかにしていないが、ゲームやアニメ映画、広告などとされている。

端末機の暫定仕様は次のとおりで、「PS2」をベースにしている。ハードディスク八十GB、メインメモリー百二十八MB、混載VRAM十六MB、画像出力HD／SXGA、画像入力高解像度CCD、ネットワーク百Mbpsイーサネット。

通信回線は光ファイバー網を利用する予定で、情報量の多いゲームや映画の画像も高速で配信できることになる。SCEではこれを、日本での高速ネットワーク拠点ととらえている。

またSCEは「PS2」を使ったネットワークビジネスのための基本認証や課金システムを開発、今年七月から国内のゲームソフト会社などに向け基本サービスを開始すると発表した。

基礎実験は二月から開始しており、本格運営に向けて実験を繰り返す。プレイステーション・ドットコム・ジャパン（PScom）、ソニーコミュニケーションネットワーク（SCN）と共同で新しい認証システム「DNA-S」を開発した。

さらにSCEは「PS2」とNTTドコモ「iモード」をつなぐ接続ケーブル「SCPH-10180k」（三千五百円）を三月二十九日に発売すると発表した。

タイトー、本社と中央研 京セラに売却し
本社は賃借でそのまま使用

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）は二月二十七日、東京・平河町の本社土地・建物と横浜の中央研究所土地・建物を筆頭株主（三六・〇%所有）の京セラ（本社京都、西口泰夫社長）に売却、本社ビルは賃借して引き続き使用することになったと発表した。

本社と中央研究所の土地・建物は財務体質強化を目的として年度内に実施する、と昨年十月に発表していた。中央研究所にあった家庭用ゲームソフト事業部門は、業務用ゲーム機器事業部門のある海老名工場（神奈川県海老名市）に集約し、より効率的な開発体制を構築することになっている。

本社の土地・建物の簿価は五億九百万円だったが、十四億五千八百万円で、また中央研究所の土地・建物の簿価は一億二千四百万円だったが、四億八千百万円で二月二十六日に譲渡した。譲渡益の十三億五百万円は、昨年十一月発表の今期業績予想に折り込み済み。

本社ビルについては京セラと賃借契約し、引き続き使用する。

OLC、3月期 予想を上方修正
11月予想以上に入園者増え

㈱オリエンタルランド（OLC、本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は二月二十七日、三月期業績予想（連結、単独とも）を上方修正した。

修正後の連結売上高は千九百七十二億円（昨年十一月の前回予想では千八百八十九億円）、経常利益は八十九億円（六億円）、最終利益は二十七億円（十七億円の赤字）と予想されている。

単独では売上高が千七百九十九億円（千七百二十五億円）、経常利益が百二十億円（五十二億円）、当期利益が六十一億円（三十億円）と修正された。

昨年九月以来のアトラクション「プーさんのハニーハント」やクリスマスイベントの効果をあげ、「東京ディズニーランド」の入園者数が見込み以上の千七百万人となる見通しになったのが、上方修正の主な理由だ。また子会社が運営するディズニーアンバサダーホテルの宴会、宿泊も前回予想を上回ることになった。

特許・実用新案 出願公告・公開
（2月16日～28日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

二月十九日＝「ゲームシステムおよびゲーム用プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、コナミ㈱（東京）、3135881、10-35659。

二月二十六日＝「絵柄合わせ遊技表示ユニットおよび絵柄合わせ遊技表示装置」、㈱エース電研（東京）、3137817、5-338480。「遊技装置」、㈱半導体エネルギー研究所（神奈川）、3137866、7-61645。「画像表示装置及びシューティング型ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、3138396、6-285955。「画像生成装置及び情報記憶媒体」、同、3138448、10-179652。

特許出願公開

二月二十日＝「遊技機用電子抽選装置」、澤喜代治（大阪）、13-46581。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、13-46582。同、高砂電器産業㈱（大阪）、13-46583。「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、13-46584。同、13-46585。同、13-46587。同、サミー㈱（東京）、13-46586。同、広田廷烈（岡山）、13-46588㊟。同、㈱オリンピア（東京）、13-46590㊟。同、13-46591㊟。「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、13-46589㊟。「ボールゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、13-46727。「音楽ゲーム装置及び記録媒体」、同、13-46738。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、13-46742。「遊戯機械における重量物移動装置」、日本サーボ㈱（東京）、13-46728。「遊戯機械における重量物上下動装置」、同、13-46729。「クレーンゲーム機」、㈱タイトー（東京）、13-46730。「投下ゲーム装置」、同、13-46731。「ゲーム機」、㈱セガ（東京）、13-46732。「遊戯者データを利用したゲーム実行方法及び、ゲーム装置」、同、13-46735㊟。「射撃ゲーム方法」、同、13-46743。「ゲーム装置」、同、13-46745。「ゲームシステム」、コナミ㈱（東京）、13-46733㊟。「音楽ゲーム通信システム」、同、13-46739㊟。「ゲーム展開の制御方法、ゲーム装置及び記録媒体」、コナミ㈱（東京）、㈱ケイシーイー（東京）、13-46734㊟。「ビデオゲーム装置および記録媒体」、㈱カプコン（大阪）、13-46736。同、13-46744。「キャラクタの画像を変更するキャラクタ変身プログラムを含むゲームプログラムデータを記録した記録媒体、キャラクタの画像を変更するキャラクタ変身プログラムを含むゲームプログラムデータを記録した記憶素子を内蔵したカートリッジ及びキャラクタの画像を変更するキャラクタ変身プログラムを含むゲームプログラムデータを記録した記憶素子を内蔵したゲーム機」、㈱コト（京都）、13-46737。「ゲーム進行方式、ゲーム装置及び記憶媒体」、㈱トミー（東京）、13-46740。「ゲーム機及びゲーム機用記憶媒体」、日本ビクター㈱（神奈川）、13-46741。「ゲーム機用ディスプレイ装置」、㈱東芝（神奈川）、13-46746。「ビデオゲームにおける処理実行制御方法、処理実行制御プログラムを記録した記録媒体及びゲーム装置」、㈱スクウェア（東京）、13-46747㊟。「テレビゲーム装置およびテレビゲームのコントロール信号送信方法」、山中康裕（東京）、13-46748。

二月二十七日＝「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、13-54612㊟。同、㈱京楽（愛知）、13-54614㊟。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、13-54613。同、㈱三共（群馬）、13-54615㊟。同、13-54616㊟。「投下ゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、13-54677。「クレーンゲーム機の景品トレイ」、同、13-54679。「遊技装置」、㈱ジェッター（長崎）、13-54678。「臨場感のある音声出力装置」、根本康一（神奈川）、13-54680。「対戦型ゲーム装置、その参戦者設定方法、及び記憶媒体」、カシオ計算機㈱（東京）、13-54681。「ホラーエレベーター」、眞砂工業㈱（東京）、13-54682。

AOUエキスポ関連スナップ

懇親パーティーで（左から）セガ社の永井明専務、ホクセイの高山輝美社長、カプコンの吉田昌稔常務、セガ社の森啓二常務執行役員

懇親パーティーで（左から）セガ社の鈴木久司取締役、ミッドウエストの中西昭雄社長、英国エレクトロコイン社のジョン・スタジーデス社長

懇親パーティーで（左から）タイトーの林隆専務、佐藤充昭本部長

懇親パーティーで（左から）マドンナの宮永繁社長（大分県協会長）、大野商事の大野圭一社長（茨城県協会長）、ナムコの猿川昭義常務、京葉リースの中嶋豊彦社長（千葉県協会長）

AOUエキスポ開会式、懇親会 キャラクター名を披露
参加者が減る懇親会で挨拶、表彰も

AOU（入江昭造会長）主催の「AOUアミューズメントエキスポ01」（二月二十三・二十四日、幕張メッセ）の開会式が初日に会場前で、また恒例のエキスポパーティーが初日夜、都内の赤坂プリンスホテルでそれぞれ開かれた。

開会式は九時から簡略化しており、入江会長が挨拶、永井明事業委員長が開会を宣言した。

入江会長は、「AM業界は厳しい状況が続いているが、メーカーは開発努力を続けており、今回の展示会にも多くの新製品が出品されている。企業は人なりとよく言われるが、AM業界は人だけではどうにもならないところがあり、ゲーム機の良し悪しが第一条件となる。当展示会はオペレーターがゲーム機を見極める場でもあるので、各出展社の開発の成果をよく見て、今後の商売に役立ててほしい」と語った。

また同会長は「AOU創立十周年を機に作ったマスコットキャラクターの名前が"ゲーミー"に決まった」と発表。これはプレイヤーへのアンケート調査に併せて募集したもので、一万七千四十通の応募があった。AOUが用意したいくつかの名前の中から選ぶ方式で、「ゲーミー」に最多の一万三千八十通が集まった。このはがきの中から入江会長が取り上げた一名に二十万円相当の旅行券が贈られることになった。

AOUエキスポの開会式（上）と離れて開かれた懇親会場のようす

この後、永井明事業委員長が開会を宣言した。

パーティーはエキスポパーティー運営委員会（真鍋勝紀委員長）が主催した。パーティー券（一枚一万三千円）方式で行なわれた。参加人数は招待を含め三百七十二人で、前回に比べ三三・六%も減少した。参加者は年々減ってきており、九六年に比べると六割減となった。

真鍋委員長が挨拶し、「AM業界は今しぼんだような感じがあり、エキスポ入場者も減っている。しかし報道関係の取材は増えておりAM機への関心は薄れていないので、オペレーションに一層の磨きをかけ良い機械を適正に提供できれば、プレイヤーも必ずわれわれの方を向いてくれると思う。また一方で、日本にカジノを設置しようとの動きがあり現実化する可能性が高いと思われる。そうなればAM業界としてのエンターテインメント産業のあり方についての路線を明確にする必要が出てくる。AM産業はこれから本当の成熟期を迎えると私は考えており、新しい考え方で取り組んでいかなければならない」と述べた。

来ひんとしてJAMMAの柿原彬人会長は、「AM機の客は今、iモードや家庭用ゲームに流れていき、アミューズメントの中心であるはずのわれわれが見放されたような状況で、振り子は右に振れすぎている。一部ではエスカレートし高額景品を提供する違法業者もいるようだが、それで乗り切れるものではない。景品で客を呼ぼうとする安易な姿勢に対し、客が警鐘を鳴らしているのが今の状況ではないか。振り子を元に戻すには、通信衛星を使ったゲームなど新しい時代の製品開発にメーカーがもっと意欲的に取り組むとともに、オペレーターも客を引きつける知恵と工夫が必要になる」と語った。

JAPEAの山田三郎会長は、「テンポが速い時代の変化を的確に見ながら、繁栄に向けて努力していきたい」と述べ乾杯の音頭をとった。

AOU設立十周年を機に、特別功労者としてこれまでの二人のAOU会長と業界の三協会、国民会議を表彰した。また恒例の二〇〇〇年度年間優秀機械（アーケードゲーム機十機種と乗物機二機種）の表彰、「ゲームの日」イベント実施協会（十二都道府県と一地区協）への感謝状贈呈を行なった。

ACCS、通常総会 中古と共存図る
違法コピーには厳しく対処

㈳コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS、辻本憲三理事長、会員二百九社）は二月十六日、二〇〇〇年度第二回通常総会を開催し、辻本氏を理事長に再選した。委任含む百三十五社が出席した。

ACCSではPCビジネスソフトやゲームソフトの無断コピー品の摘発を支援するなど、コンピュータ―ソフトの著作権保護を主な事業としており、二〇〇〇年度も計十八件の刑事事件について支援した。二月二十三日からは、「コンピュータソフトの違法コピーは犯罪」とするキャンペーンを開始している。

二〇〇一年度事業計画では、ゲームソフトなどアジア地域での海賊版対策など七項目を重点に掲げている。

辻本氏は総会後の記者会見で、「新年度の事業計画では中古ゲームソフトの販売をどうするかが最も大きい問題だ。中古市場、新品市場が共存できるルール作りに早急に取り組まねばならない。またデジタル著作物の集中管理事業にも取り組む。ACCSにはコンピュータ著作物の権利保護に大きな実績があるので、デジタル時代に見合った集中管理についても準備を進めたい」と語った。

久保田裕専務は、家庭用TVゲームを備える漫画喫茶について「ACCSとしての対応は考えていない」とし、無断改変データの販売については「最高裁判決が示されたので、積極的に広報していく」など説明した。

ACCS通常総会後の（左から）久保田裕専務、辻本憲三理事長

TGS01春は 49社出展予定に
新たに携帯型ゲームゾーン

CESA主催の「東京ゲームショウ01春」（三月三十日-四月一日、幕張メッセ）の出展予定社は締め切り後四社増えて四十九社となり、小間数も九百十九小間となった。それでも前回（昨年九月）の六十三社、千六十六小間に比べると減少する予定だ。事務局が三月六日に明らかにした。

TGSで初めて米国マイクロソフト社のビル・ゲイツ会長が講演することになっているが、これは初日の午後一時から幕張メッセのイベントホールで行なわれることになった。

展示会場では今回新たに「携帯型ゲームゾーン」をホール7に設けることになった。

AM業界関係の出展予定社は、アトラス、アルゼ、カプコン、コナミ、テクモ、ナムコなどと少なくなっている。しかし一方では、任天堂「GBA」出荷直後であり、また年内に出荷が予定されているTVゲーム機用の動向も注目される。

【19めんに会場配置図】

懇親パーティーで（左から）大興商会の石川忠太社長、エムエーエスの松田次雄社長（岡山県協会長）、大野商事の大野圭一社長（茨城県協会長）、コナミの上月景彦副会長、ダイワ貿易の田中亀雄会長（北海道協会長）、セガ社の山下滋部長、スガイ・エンタテインメントの藤直樹社長

懇親パーティーで（左から）ミッドウエストの中西昭雄社長、トムス・エンタテインメントの駒井徳造社長、サミーの里見治社長、友栄の内田博社長（NSA会長）

懇親パーティーで（左から）日本システムの村上栄司社長、サミーアミューズメントサービスの鈴木実社長、格闘家の佐竹雅昭

PCCWジャパン　米国VR1買収

豪州テルストラ社とは合弁

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン㈱（PCCWジャパン、旧ジャレコ、トッド・ボナー社長）は二月二十三日、米国サケイデンス社（旧VR－1社、コロラド州ボールダー）のVR－1エンタテイメント事業部を買収したと発表した。買収金額は三千八百万ドルだが、実際には相当するPCCWジャパン新株をサケイデンス社が手に入れる。サケイデンス社は九三年設立で、数千の人がインターネットゲームに同時に参加できる「コンダクター」という技術で業績を伸ばした。PCCWジャパンではこの技術を最大限に活用する、としている。

なおPCCWジャパンの親会社、PCCW（本社香港、リチャード・リー会長兼CEO）は、二月八日付で豪州テルストラ社と合弁会社を三社（リーチ社、RWC社、IDC社）設立、アジア・太平洋地域での戦略的提携をした。

人事異動

ナムコ

（4月1日）副会長（副社長）橋口隆二▽副社長経営戦略本部長（専務開発・収益グループ統轄兼エンターテインメント事業管掌）高木九四郎▽エンターテインメント事業部門担当（営業事業管掌営業部門担当）常務橋正裕▽新規事業部門担当（コンシューマー事業管掌コンシューマー事業部門担当）同浅田安彦▽経営管理部門担当兼社長室長（管理管掌兼総務人事部門・経理部門担当兼経営企画室長）同田中慶治▽開発戦略室長（研究・開発・生産管掌）常務研究開発部門担当石川祝男▽販売事業部門担当（販売事業管掌兼販売部門担当兼研究・開発・生産管掌補佐）同猿川昭義

ウェブ&モバイル・コンテンツ事業本部長（ウェブ&モバイル・コンテンツ・プロジェクト担当）執行役員石村繁一▽設計生産本部長（設計生産部門担当）同木下次男▽営業推進本部長、執行役員東純▽P－7販売本部長（営業推進本部長）執行役員広田清一▽コンシューマー販売本部長（コンシューマー事業本部長）同CS販売部長原口洋一▽第二開発本部長（第三開発本部長）執行役員大杉章▽第一開発本部長（第二開発本部長）同横山茂▽執行役員業務用販売本部長（販売一部長）鈴木登▽同研究本部長（技術本部長）田城幸一▽執行役員、東日本営業本部長東啓二▽同、西日本営業本部長出川敬司▽副会長付本部長（執行役員企画事業部門担当）田代泰典▽販売部門担当付本部長（同製商品計画調整本部長）朝蔭裕▽エンターテインメント事業部門担当付本部長（同中国・アジア営業本部長）山内好隆

研究開発部門担当付本部長（第一開発本部長）佐野孝▽監査室長、寺田泉▽コーポレート・コミュニケーション室長（総務人事部長）河井勉▽総務人事部長（情報システム室長）蠣橋正史▽経理部長（製商品計画調整本部部長）佃信昭▽開発管理一部長（営業政策室長）柴田雄幸▽開発企画一部長（第一開発本部部長）岡本達郎▽開発技術部長（技術本部部長）小川徹▽制作一部長（第二開発本部部長）中谷始▽制作二部長（同）普川隆志▽制作三部長（同）中村勝男▽制作四部長（同）時任哲夫▽開発管理二部長（製商品計画調整本部部長）宮坂実智夫▽開発企画二部長（販売企画部長）竹内哲郎▽制作五部長（第三開発本部部長）緒方満▽販売戦略室長（海外販売部長）中里隆▽生産管理部長（販売管理部長）森永俊和▽設計部長（設計一部長）川田哲男▽品質管理部長（設計生産部門担当付部長）大沢光治▽AM統括部長（生産管理部長）中島一樹▽AM販売部長（販売二部長）加々見章▽AM海外販売部長（MD事業部長）鈴木清彦▽サービス部長（営業推進本部部長）木立正春▽P－7販売部長（NM事業部長）野宮公典▽営業戦略室長（営務推進部長）吉沢伸幸▽営業統括部長（東日本営業本部東海エリア部長）太田保之▽事業開発室長（研究・開発・生産管掌付部長）徳江晶彦▽福祉事業部長（社長室部門担当付部長）鈴木理司▽ナムコ・デジタルハリウッド・ゲームラボ部長（第二開発本部部長ナムコ・デジタルハリウッド・ゲームラボ事務局長）川村順一

経営戦略本部部長（MD統括部長）新沼和広▽研究本部部長（技術本部部長）馬場哲治▽テーマパーク事業本部部長（テーマパーク統括室長）太田まこと▽ウェブ&モバイル・コンテンツ事業本部部長（ウェブ&モバイル・コンテンツ・プロジェクト部長）福本正史▽経営管理部門担当付部長（経理部長）松尾健三▽販売事業部門担当付部長（サービス部長）和泉俊幸▽エンターテインメント事業部門担当付部長（製商品計画調整本部部長）栗原恒夫▽設計生産本部長付部長（設計二部長）内藤峰

▼機構改革＝①経営戦略本部を新設、②社長室管掌、管理管掌、研究・開発・生産管掌、コンシューマー事業管掌、営業事業管掌、エンターテインメント事業管掌、販売事業管掌を廃止し、また社長室部門、経営企画部門、総務人事部門、経理部門、設計生産部門、企画事業室部門、ウェブ&モバイル・コンテンツ・プロジェクト、ナムコ・デジタルハリウッド・ゲームラボ、コンシューマー事業部門、営業部門、エンターテインメント事業部門、販売部を統廃合して経営管理部門、販売事業部門、エンターテインメント事業部門、新規事業部門の五部門制とする、③経営管理部門に社長室、コーポレート・コミュニケーション室、法務知的財産部、グループ統括部、総務人事部、経理部を移し、情報システム室、経営企画室を廃止、④研究開発部門に開発戦略室を新設、技術本部を廃止し研究本部を設置、第一開発本部と第二開発本部を第一開発本部として統合し開発管理一部、開発管理二部、制作一部、制作二部、制作三部、制作四部を設置、第三開発本部を第二開発本部に改称し開発管理二部、開発企画二部、制作五部を設置、⑤販売事業部門に販売戦略室を新設、設計生産本部、業務用販売本部、コンシューマー販売本部、P－7販売本部を設置しコンシューマー事業本部を廃止、設計生産本部に生産管理部、設計一部と設計二部を統合した設計部、品質管理部を設置、業務用販売本部にAM統括部を新設し販売企画部と販売管理部を廃止、販売一部と販売二部を統合しAM販売部を新設、サービス部、AM海外販売部を設置、コンシューマー販売本部にCS統括部、CS販売部、CS広告宣伝部を移す、MD事業部は廃止、P－7販売本部にP－7販売部を新設、⑥エンターテインメント事業部門に営業戦略室を新設、東日本営業本部、西日本営業本部、テーマパーク事業本部、営業推進本部を移し、営業政策室、中国・アジア営業本部を廃止、営業推進本部の業務推進部、MD統括部を営業統括部に統合、営業企画開発部を移す、NM事業部、テーマパーク統括室、第一テーマパーク事業部、第二テーマパーク事業部を廃止、⑦新規事業部門に事業開発室を新設、ウェブ&モバイル・コンテンツ・プロジェクトをウェブ&モバイル・コンテンツ事業本部に改称、ナムコ・デジタルハリウッド・ゲームラボを移す、福祉事業部を新設

バンダイ

（4月1日、GMはゼネラルマネージャー）戦略開発室管掌（グループ開発政策担当兼コンシューマ事業部管掌）常務新規事業担当兼キャラクター研究所管掌石上幹雄▽グローバル事業統括部管掌（グローバル事業統括部GM）同グループ海外政策担当早川正篤▽CS統括部・エンジニアリングセンター・キャンディ事業部・ベンダー事業部・カード事業部管掌（CS統括部GM兼イノベイティブトイ事業部管掌）取締役グループ生産政策担当仲田隆司▽業務監査室長兼管理統括部管掌（管理統括部GM兼業務監査室GM）同グループ管理政策担当梁田正治▽グループ営業政策・グループ開発政策担当兼トイ事業戦略室・キャラクタートイ事業部・イノベイティブトイ事業部・マテル事業部・ビデオゲーム事業部・SWAN事業部管掌（グループメディア政策担当兼メディア統括部GM）同柴崎誠▽取締役兼ユニファイブ社長（常務グループ営業政策担当兼トイ事業戦略室・キャラクタートイ事業部・マテル事業部・キャンディ事業部・ベンダー事業部管掌）中川和昭

イノベイティブトイ事業部GM、業務執行役員川崎寛▽エンジニアリングセンターGM、同片瀬健二▽カード事業部GM、同加藤栄治▽ビデオゲーム事業部GM、同鵜之沢伸▽SWAN事業部GM（コンシューマ事業部GM）同大下聡▽グローバル事業統括部GM、同野島威▽メディア統括部GM（社長室GM）同東聡▽CS統括部GM、同野村勇▽管理統括部GM兼大阪支店GM（総務・法務部GM）同中田守保▽社長室GM、同福田祐介▽戦略開発室GM（イノベイティブトイ事業部GM）同柴田郁夫

トイ事業戦略室GM（大阪支店GM）林康史▽経理部GM、平沢勝敏▽総務・法務部GM、相羽義夫▽人事部GM、木田耕一

▼機構改革＝①エンジニアリングセンターをキャラクタートイ事業部から独立、②カード事業部を新設、③コンシューマ事業部をビデオゲーム事業部とSWAN事業部に分割、④ネクスト事業戦略室を戦略開発室に改称

バンプレスト

（3月1日、GMはゼネラルマネージャー）アミューズメント事業部GM（ロケーション事業部GM）神田正明▽ロケーション事業部GM、和才始

（4月1日）兼ネットワークサービス事業部担当、取締役コンシューマー事業部GM灘俊宏

▼機構改革＝①情報戦略室をネットワークサービス事業部に改称、②NBプロジェクトをプライズ事業部に統合、③営業推進室をアミューズメント事業部とプライズ事業部にそれぞれ統合

懇親パーティーで（左から）プレイランドの高橋正明社長、ナムコの猿川昭義常務、マタハリーの平井健一執行役員

懇親パーティーで（左から）アリサカの有坂順三社長（宮崎県協会長）、セガアミューズメント関西の上野聖社長、セガ社の森啓二常務執行役員

懇親パーティーで（左から）ホープの小野良文常務、大長商事の長友一郎部長、長友隆典社長（AOU副会長）

懇親パーティーで（左から）泉陽興業の山田三郎社長（JAPEA会長）、神共ビルメンテナンスの梅原靖三取締役、ナムコの橋正裕常務、アスモの上田芳弘社長

「プラサカプコン」大規模な磯子店

低料金で品揃えに特徴

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、横浜市内の磯子ショッピングセンター内に大型AM施設「プラサカプコン磯子店」を昨年十一月十六日オープンし、順調な運営を続けている。

同SCはJR根岸線の根岸駅から約一キロメートル離れた国道十六号線沿いにあり、敷地面積約一万九千平方メートルに二階建てと三階建ての二棟で構成。関東で有名なホームセンターのダイクマや家具店、生鮮食料品店が中心テナントとなっている。

「プラサカプコン磯子店」は二階のダイクマに隣接して設置され、ダイクマの集客力により同ロケに絶えず客が流れてきている。神奈川県内での「プラサカプコン」は横須賀、座間に続く三店目となるが、規模は「磯子店」が一番大きく約二千四百七十六平方メートルのフロア面積がある。ゲーム機は約三百台を設置し風営八号店。投資額や売上目標などは公表していない。

〝ザ・ウエストパラダイス〟をコンセプトに、ラスベガスやサンタモニカ、ハリウッドなどをイメージしたゾーンに分け楽しい雰囲気を演出している。店内中央の通路が幅約五メートルと広く、見通しが良くて開放的な感じもある。店内は全面禁煙である。機械の音量も低く抑え、中心客層のファミリー客に好評のようだ。

機種構成はプライズマシンとメダルゲーム機が各百台、TVゲーム機五十台（うち基板タイプが約半数）、シール機十台、レール走行式を含む小型乗物機十台など。なおシール機はコーナー区分し女性専用としている。

メダル貸出しは百枚千円とするなど、ゲーム料金を全体的に低く設定。これは「ディスカウント店のダイクマの隣りなので、ゲーム場も安いという印象を与えるため」とのこと。

売上比率はプライズマシンが全体の六割を占め、メダルゲーム機は台数の割りには低く三割、その他一割となっている。ゲーム機の品揃えが豊富なため、学生やサラリーマンの客も多いそうだ。営業時間はSCと同じで十－二十一時。独自のイベントなども実施しリピーターを増やす努力をしている。

「プラサカプコン磯子店」にて。上は入口付近、下は店内のようす

論潮　不況打開へ

現在の経済不況を打開するには消費税率を、五％から三％へ下げるなどの具体的な政策を直ちに実施する必要がある――と石原伸晃（のぶてる）衆院議員（自民、東京8区）がテレビ討論の中で言っていた。国会議員の大部分は、消費税率をいずれ上げなければならないと思い込んでいて、下げるという発想はタブー視されているらしいが、とんでもないことだと言わねばならない。ますます深刻化し改善の兆しさえ見えない不況、その大きな原因のひとつである消費税の税率をわずかでも下げなければならないのに、触れてはいけないというのでは不況打開の可能性をますます遠ざけるだけであるからだ。

今ある消費税制を撤廃することは絶対にありえないという頑くなな態度もある。しかし消費税のような大型間接税が根づくはずがない、という見方もあることを忘れてはならない。一九三六－三七年の取引税、四八－四九年の取引高税は失敗に終っているのである。七九年の国会は、大型間接税を意味する一般消費税を今後導入しないと決議しているし、八七年に中曽根内閣が提案した売上税法案も廃案となった。

ところが大型間接税を導入しないと公約して衆参同時選挙で大勝した竹下内閣が八八年に消費税法案を強行採決で成立させた。八九年四月から実施された税率は三％だったが、法改正により九七年四月から五％になった。

一方、日経平均株価は八九年三万九千円近くまで上昇していたのが、翌年以降急落し、九二年以降は二万三千円－一万三千円、そして今年は一万二千円を割り込むに至った。株価が低下することは経済が弱体化することに直結し、記録的な倒産などさまざまな悲劇をひき起こすことになる。また不況で法人税、消費税など税収は減り続け、国の借金が増え続ける。

こうした破滅型の経済政策をとり続けることに対して何とかブレーキをかけ、改善する必要があるが、そのためにも消費税率を下げる必要がある。

セガ社「タッチでポン」　寿司店に導入

テーブルの液晶パネルで

セガ社「フィッシュライフ」を応用した回転寿司オーダーシステム「タッチでポン」が二月二十三日、大阪府堺市大庭寺の「くら寿司泉北店」でオープンした。セガ社では外食産業向け商品「タッチで注文シリーズ」の第一弾で、さまざまな異業種向けに事業化していくとしている。

回転寿司チェーンの㈱くらコーポレーション（本社堺市、田中邦彦社長）では、このシステムの反響など見極めた上で、傘下の三十八店に順次導入する予定。泉北店では十六卓に設けられたタッチパネル式の15インチFTP画面と音声認識機能で、客の注文を聞いたり、魚などねたの説明をしたりする。

画面には十一種の魚介類が登場するが、今後さらに種類を増やしていく。客の注文は店の厨房へ伝えられ、注文どおりの品がそのテーブルまでコンベアで運ばれてくる。

「触って遊べ、学べる」のが特徴で、楽しみながら注文できることで話題を呼んでいる。くらコーポレーションではさらに精算、顧客管理、付加サービスなどを追加したいとしている。

写真下は「くら寿司」の「タッチでポン」のようす。上は画面写真

ハピネット　ハイサービスの物流子会社設立

ハピネットは二月二十二日、高速自動仕分け機などを完備するハイサービス物流の子会社、㈱ハピネット・ロジスティックスサービス（本社千葉県市川市、佐田隆社長）を四月二日付で設立すると発表した。ハピネットの物流機能を委託するもので、二〇〇二年三月期売上高四十億円を見込んでいる。

ゲーム場など複合施設　経営の2社倒産

アオキとダイテツ建設

民間の信用調査機関調べによると、㈱アオキ（横浜市西区高島、青木勤社長）が二月二十三日、横浜地裁に民事再生手続き開始を申請した。負債は三十二億九千七百万円。

七〇年設立、八一年改称。パチンコ、カラオケ、ゲーム場、バッティングセンターの複合施設「ザム」を横浜市港北、旭区、群馬県太田市に展開し、九九年十月期には百八億円の売上高となっていた。二〇〇〇年七月と十二月に開設した群馬と東京店の売り上げ不振で業績が悪化した。

またダイテツ建設㈱（京都市上京区竜前町、山森英雄代表）が二月二十六日、民事再生手続き開始を申請した。負債五十三億七千万円。

五四年設立の建設会社だが、七二年京都・北白川にゲーム場、バッティングセンター、カラオケの複合施設を開設、七九年には関係会社を通じてゴルフ場経営にも進出した。

トーゴのトップ異動　山田朋一社長に

山田數夫氏は会長に就任

山田朋一氏

㈱トーゴ（本社東京）は二月二十六日の取締役会で山田數夫社長が会長に、長男の山田朋一常務が社長にそれぞれ昇格したことを明らかにした。

新社長の山田朋一氏（やまだ・ともかず）は八一年に東洋娯楽機㈱（現トーゴ）入社、八七年販売部長、九〇年取締役を経て九六年十月から常務。九一年には子会社の米国トーゴ・インターナショナル社社長に就任したこともある。神奈川県出身。四十四歳。

ダイエーレジャーランドがファンフィールドに改称

ダイエー子会社の㈱ダイエーレジャーランドは三月一日付で、社名を㈱ファンフィールドに変更した。七一年一月の設立で、三十周年を迎えたことと、七億五千八百万円に増資したためとのことだが、ダイエーの名称を使わないことになった。

ダイエーグループ店内にファミリーと低年齢層を対象としたゲーム場「らんらんらんど」を二百五店、ロードサイドで若者層を対象にしたカラオケ・ゲーム場の複合施設「パロ」を十八店それぞれ経営している。

㈱ファンフィールド＝東京都中央区銀座六丁目二の三、☎5568－6371、山本宏史社長。

人事異動

トーゴ（2月26日）会長（社長）山田數夫▽社長（常務）山田朋一▽専務（取締役）東海林幸二▽監査役（会長）山田俊夫▽顧問（取締役）花やしき名誉園長高井初恵▽同（特別顧問）相田進

退任（常務）森下荘次郎▽同（取締役）斎藤真一▽同（同）鈴木歳男▽同（監査役）山田文子

続　アミューズメントエキスポ2001　出展内容

（前号からの続き）

その他アーケード機

子ども向け景品機中心　遊びの要素加えて工夫

上の写真はアルゼのプライズマシン「PP-AA01」。バーが伸びて景品をプッシュするタイプ

サラリーマンの出世コースをモチーフにしたエイコーの「ザ・出世街道」の展示

TVゲーム機（本紙前号参照）以外のアーケード機（プライズマシン、AM自販機を含む）については、ほとんどが景品を払い出すプライズマシンとなり、純粋にゲームのみを楽しむものが少なくなった。ルーレットや電光点滅式などあまりテクニックを必要としないものが多くなり、その分ゲームの奥行きが浅くなってきた。

しかし従来コンセプトを踏襲しながらも遊びの要素を加え、少しでもゲーム内容に幅を持たせようとする動きも見られ、その意味ではメーカーの開発意欲は衰えていない。またクレーン機に乗って操作し景品をつかむという機械が、オリエンタル産業のほかホープ／セガ社からも披露され関心を集めた。

AM自販機は数社がシール機を出品したにとどまり、勢いはなくなった。しかし画像処理の高度化や照明に工夫を凝らすなど、より鮮明な写真に仕上げるための開発努力は続けられている。

アトラス

正面と上部のカメラで別々に撮影した二つの画像を一つのシールに合成したり、メタリック調シールなどを追加したシール機「スーパーキララ」（メイクソフトウェア製）、改良を加え操作が簡単になったネット対応シール機「プリネットステーション・バージョン2」を披露。なおメインの出品に予定していた「めちゃキレイ！」はポスターでの紹介のみにとどまった。

アルゼ

外観は同じタイプだが内容が全く異なる二機種のプライズマシンを披露した。

一機種はバーが伸びて皿に乗せた景品を落とす一人用「PP-AA01」、もう一機種は二本爪の二人用クレーン機「CP-AA02」。いずれも大型景品対応で、リモコン（赤外線）によるペイアウト率調整、カートリッジ交換方式による音楽の変更機能などを搭載。

エイコー

サラリーマンの出世をモチーフにアルバイト、入社から社長まで十五段階のランプ表示があり、ルーレットによるプラス、マイナスの数字で昇進、降格し三回プレイで途中三ヵ所のいずれかに止まればそれぞれに対応した景品が払い出されるというプライズマシン「ザ・出世街道」（OP価格五十九万八千円で四月発売予定）を出品した。

オリエンタル産業の「ライドキャッチャーのってとる」の展示。左は乗ったボックスを移動させてクレーンを下降し景品をつかむタイプ、上は魚釣りをモチーフに回転しながらフックで景品を吊り上げるタイプ

ルーレットで出た数字分だけガラガラを手で回すエイブル「福引ちゃんす」

エイブル

福引をテーマにしたプライズマシンで、ルーレットにより出た数字分の回数だけハンドルを回して玉が入った箱を回転させ、赤玉が出てきたら選んだ景品が払い出されるという「福引ちゃんす」をアピールした。玉が入った箱と玉の受け皿はボックス内に設置。その背後に景品が五種類吊り下げられ、小型から大型のものまで使用できる。

オムロン

正面からの全身写真と真上からの写真を連続撮影できるほか、正面四ヵ所と足元二ヵ所の計六ヵ所に設けたストロボにより鮮明度を上げたシール機「チャオッピ！」を展示。

オリエンタル産業

ライドに乗って下部の景品を取る「ライドキャッチャーのってとる」シリーズとして、立って乗ったボックスを左右上下に移動させ景品をつかむクレーンタイプと、座って乗ったライドを回転させフックを降下し景品に付いた輪に引っかけて吊り上げる魚釣りタイプの二機種を展示した。

カトウ製作所

フォークリフトを上下左右へ移動させ、景品を乗せたパレットの穴にフォークを入れて抜き取るプライズゲーム機「ハッピーフォークタウン」（OP価格八八万円で四月下旬発売予定）を出品。景品は二段に計八ヵ所設置され、それぞれ下部にパレットが五枚積み重なっており、全部抜き取ると景品が落下するというゲーム性を重視したもの。

〝ファンシーシリーズ〟新作「ファンシーリフターツイン2」（OP価格九十八万円で発売日未定）を展示。これはルーレットに〝おまけ〟の個所を設け、ここに止まると別のゲームになり一定得点で別に用意されたおまけの景品が払い出されるという機能などを加えたのが特徴。

このほかパチンコ式でルーレットを回す「シルバービート」（本紙前号「話題のマシン」参照）

いずれもカトウ製作所製プライズマシンで、上はフォークリフトでパレットを抜き取っていく「ハッピーフォークタウン」、左下は「フォーチュンドロップ」、下は「シルバービート」

上の写真はいずれも北日本通信工業が出品したもので、従来の4人用ゲーム機を1人用ミニアップライト型キャビネットにした「金魚すくい」（左）と水に浮かぶスーパーボールをすくい取る「祭ばやし」

ＡＯＵエキスポで話題のアーケードゲーム機

コロコロぴょん（タイトー）　ラウンドスクエア（サミー）　コスミックハンド（こまや）　ドリームスライダー（コーデック）　ＰＰ－ＡＡ01（アルゼ）　ザ・出世街道（エイコー）

おいかけっこトーマス（バンプレスト）　ホームランスタジアム（バンプレスト）　ハニーバルーン（サン・ミューズ）　ボトムアップ（コーデック）　カーニバルデイ（楠野製作所／ユウビス）　パンチダウン（大平技研工業／ユウビス）

などを出品した。

また参考出品として、電光を上昇させ「天国界」か「地獄界」に止める大型景品対応「フォーチュンドロップ」を紹介。

北日本通信工業

四人用で二本のレバー操作の従来機を一人用でレバー一本の操作にしてコンパクト化した「金魚すくい一人用」と、同キャビネットでスーパーボールをすくう「祭ばやし一人用」を展示した。

コーデック

電光点滅によるプラス、マイナスの数字でプラス5かマイナス4になれば景品（大型対応で一定条件により特大景品もある）が払い出される「ドリームスライダー」、ハンドルでボックス内のら旋レール全体を回してボールを転がしながら運び上げるという少しテクニックを要する「ボトムアップ」の二機種のプライズマシンを出品した。

こまや

クレーンで菓子類をはさみ取ってダンプカーの荷台に積み上げると、荷台が傾いて菓子類を落とすという演出がある四人用「コスミックハンド」を展示。子どもが楽にプレイできるよう高さが低いのも特徴。高さを上げるオプション台も用意。

サミー

レバーでバーを前進させながら、回転する斜面上の景品を押し上げていく六人用「ラウンドスクエア」、犬をジャンプさせて縄飛びをするプライズマシン「なわとび大会」（泉陽／サミー）、六つの点滅数字を指定数で止めるプライズマシン「ハッピーロト」（グランプリ／エナジィ）を展示。

サン・ミューズ

針で風船を割ると中に入っていた玉が下の盤面に転がりポケットに入れば景品を払い出す「ハニーバルーン」、パチンコ玉を磁石にくっつけ盤面に落とす「オクトパスクレーン」、また従来プライズ機に接続して使用する景品ディスプレイボックス「ファンシーショップ」を展示した。

上はクレーン機の中に入って乗物に乗り下の景品をつかむホープ／セガ社「ＵＦＯキャッチャーライド」、下はホープの小間で同機（右）と「ファイナルボウリング」

セガ社

回転寿司のように回る景品を落とす十人用プライズマシンで電飾など演出を加えた「スーパーグルグルステーション」（OP価格九百八十万円で四月下旬発売予定）を展示。また「ディズニー・ファンスクエア・フロム・セガ」のミディアムバージョンも設置した。

シール機「ストリートスナップ」シリーズの新作として、画質を大幅に向上させ天井にもカメラを設置するなどグレードアップした「劇的美写」を紹介。

タイトー

爪部分が回転する二人用クレーン機で、三種類のバネが切り替え可能なアーム部、交換できる四種類の爪などさまざまな運営方法に対応できる「カプリチオプロ」（OP価格七十九万八千円で二月発売）、景品を乗せる皿が揺れるようにしゲームを面白くした「てんこもりもりオンステージ・バランスプリングキット」（OP価格三千円で二月発売）、左右各四ヵ所のレバーで玉を弾きながら上へ運んでいく「さるとびじゃんぷ」（OP価格二十二万九千円で二月発売）、玉を弾いてバーに乗せ盤面の穴に入れる「コロコロぴょん」（価格未定、四月発売予定）などを出品した。

また参考出品として、ダイヤルの目盛りを回し次々と表示される数字の位置に止めていく大型景品対応プライズマシン「テクノダイアル」、スコップで景品をすくい取る四人用「ワンダーショベル」、ボタンで玉を弾き上げ最上部のゴールに入れていく「バスケキッズ」を展示した。

タイトーの「テクノダイアル」（左）と４人用「ワンダーショベル」のようす

高さを低くした子ども向け四人用プライズマシンのこまや「コスミックハンド」のプレイのようす

ナムコ

表示された数字と同じ数字をＬＥＤスロットで揃えると、景品ボックスの扉を手で開けて景品を取り出すことができる「ハッピードア」（OP価格六十九万八千円で二月発売）、ほかカトウ製作所製新作を展示した。

またシール機として、卵形の外観デザインでアイキャッチ効果があり、画像をＣＧ風にするなどの機能を採用した菊池商事製「タマプリ」（OP価格百四十五万円で三月中旬発売）を紹介した。

バンプレスト

ゲームフィールドと操作部分が交換できる汎用キャビネット「くみくみつくす」シリーズで、パチンコ式に時計景品のポケットを狙う第一弾「ポイントシューター」、第二弾のレバーでボールを

奥へ飛ばす野球ゲーム「ホームランスタジアム」以上二機種はプライズマシンで三月発売、ベルトコンベア式の線路上を「きかんしゃトーマス」が走行するゲームで、レバー操作でスタートとストップさせた電光表示の内容によりスピードが変化する第三弾「おいかけっこトーマス」（終了時にカード払い出し。六月発売）を出品した（いずれも完成品OP価格三十九万八千円）。

また二つの大きなメカリールによりゲームが進行するシリーズ二作目で、リール表示により攻撃（ＬＥＤ）内容が異なる「仮面ライダーアギト変身！ダブルルーレット」（OP価格三十二万八千円で四月発売）、従来機を新キャラ盤面に変更する「カプセルトルネード・交換キット」（OP価格一万九千八百円で五月発売）などを紹介した。

数字が合うとドアを開け景品を取り出すナムコ「ハッピードア」

右の写真はユウビスが出品した大平技研工業製「パンチダウン」で、制限時間までボクサー人形を殴り続けるパンチング機

ホープ

セガ社との共同開発機で、クレーン機の二倍の巨大キャビネットの中で乗物を前後左右に移動させ、下部の景品をつかみ取るという「ＵＦＯキャッチャーライド」（セガ社も展示）を参考出品。同機は外部のボタンでも操作できるようになっている。

またミニボウリングゲーム機で、ひもなどが付いていないピンを弾き飛ばし、ピンは自動的にセットされるという本物指向の「ファイナルボウリング」をデモ展示のみで参考出品した。

上の写真はセガ社の10人用「スーパーグルグルステーション」の展示

サミーが出品した縄飛びゲーム「なわとび大会」（右）とＬＥＤスロット式のグランプリ／エナジィ「ハッピーロト」

友栄

パチンコ式プライズマシンで、ボールが入ったポケットの数字により陣取りゲームを進め、一定条件でスロットによるチャンスもある昭和技研製「戦国スペース」などを参考出品した。

ユウビス

備え付けのグローブをはめて、起き上がってくる等身大のボクサー人形をとにかく殴り続けるという大平技研工業製パンチングマシン「パンチダウン」（OP予価百五万円で三月下旬発売）、また参考出品として、弾いた玉が上部パチンコ盤面を通過後、下部のスマートボール式盤面に落ちるという二段階に分かれた楠野製作所製プライズマシン「カーニバルデイ」、ボールを乗せた汽車をレバーで操作し、ボックス内のコース上をボールを落とさずゴールまで運ぶ韓国アンダミロ社製プライズマシン「ウエスタントレイン」を紹介。このほか「ぐるリンゲット！」、こまや製プライズマシンの新作なども展示した。

右の写真は流れる線路上を汽車が走るバンプレスト「おいかけっこトーマス」、左は友栄が出品した昭和技研「戦国スペース」

右の写真はユウビスが出品したパチンコとスマートボールを楽しむ「カーニバルデイ」、左は汽車を走らせる「ウエスタントレイン」

メダルゲーム機

子ども向けが増加傾向　ゲーム内容は単純化へ

メダルゲーム機の分野は今回もとくに斬新なものはなかったが、従来コンセプトの中でさまざまなフィーチャーを付加し、少しでも目先が変わったものを開発しようという努力は見られるが、模索が続いていることに変わりはない。

またデータ記録カードを採用したり、アーケードゲームとして十分通用するゲーム内容のものをわざわざメダル仕様にしたりする傾向も見られる。

全体的には子ども向けメダルゲーム機が増加しており、それらはパチンコ式や簡単な内容のＴＶゲームタイプが多い。

なお今回のエキスポでは、クレジット／ベット式のＴＶスロットや麻雀ゲーム機が、メダル払い出し装置なしのＴＶゲーム機として出品され（Ａ商事とＳ商事の二社）来場者に戸惑いを与えた。これらの出品については、これ以上触れない。

アソビックス

スロットマシン「パーラーエグゼＳＣ」、「スーパートレスロ・アルファ」、パチンコ機「パチ王２０００」を展示。

アトラス

相手ロボットを撃破するナツメ製ＴＶメダルゲーム機「メダビーショット」を紹介。相手の攻撃を避けてミサイルを発射し、相手パーツを三回破壊すればメダル払い出し。

アルゼ

ＳＮＫ「プロスロット」シリーズの新作「ドンチャン２」と「サムライスピリッツＳ」、「ディーエイチ２」を出品。

またＴＶスロット「ゴールデンフェニックス」、ＴＶスロットやポーカーなど数種類のソフトを内蔵した「マルチゲーム００２」などを出品した。

左の写真はゲームフィールド交換式のエイコー「メダボックス」で、ネズミ叩き、旗上げゲーム、ボール飛ばしゲームの三機種を紹介した

エイコー

ゲームフィールドのユニット交換方式「メダボックス」シリーズとして、走るネズミを叩く「ちゅーちゅーだいさくせん」、紅白レバーで旗を上下させる「アカあげて～」、ボールを飛ばしバケツに入れる「カンカンボール」を展示（いずれも完成品OP価格二十五万円、ユニットは十二万八千円）。

エイブル

基板交換方式のＴＶメダルゲーム機キャビネット「スーパーライブボディ」を十種類のソフトとともに出品。

またシリーズ新作のセタ／エイブル「パチスロ王国ＤＸダブルビンゴバージョン」、パチンコ機で玉が払い出され足元にドル箱（透明ボックスでカバーし触れることはできない）が積み上げられるという演出があるスタンス製「パチンコスタジアム」、異なるゲームをリンクさせることもできるパルシステム製「パチスロＴＶ」などを紹介した。

下の写真はエイブルの小間にて右下はＴＶメダル機キャビネット「スーパーライブボディ」、左下はパチンコ玉が払い出されドル箱が用意されるという演出がある「パチンコスタジアム」

カトウ製作所

リンク可能なパチンコ機「エクセルラインＰＪ」を新シリーズとして紹介。

北日本通信工業

遊園施設のティーカッ

上の写真はコナミのＴＶメダルゲーム機「モンスターゲート」で、キャラの強さを記録し次回に使えるカード方式を採用

こまやのメダル飛ばしゲーム「ベガスショット」（上）と6人用ルーレット「ラッキーエンジェル」（下）

プをモチーフにルーレット式にした「ジャングルカーニバル」を展示。

コナミ

ミディ型TVメダルゲーム機を複数台リンクさせ、通信同時プレイでゲームを進める「**モンスターゲート**」をアピールした。ゲームはRPGタイプで他のキャラといろいろな武器で戦うもの。同社競馬ゲームと同様にキャラデータを記録できる磁気カードを採用。

またプッシャータイプにスロット（メカリール上に映像を投影）を組み合わせた「**スロットモンスター**」、競輪をテーマにしたTVスロット「**ダービースプリント**」、また子ども用TVメダルゲーム機として、画面上の恐竜などに石を落として当てる「**ねらってドンドン**」、野球がテーマの「**スプレーヒッター**」、犬がボールをくわえる「**それいけ！はなぷ～**」を出品。

こまや

メリーゴーランドをあしらった六人用ルーレット「**ラッキーエンジェル**」、メダルを飛ばして皿に乗せる「のっけてケロ」の大人向けバージョン「**ベガスショット**」を展示。

サミー

メカスロットでボクシングをテーマにした「**ラウンドチャンプ**」、〝パチスロレボリューション〟の新作「**ガメラ**」、「**ウルトラセブン・ファイナル**」、「**キャッツアイ**」、またパチンコ式新シリーズ「**ぱちキッズ**」の「**ラーメン倶楽部**」と「**ハクション大魔王**」、TVメダル機「**ワイワイわなげ**」、「**ハエハエカカカ**」、「**虫とり名人**」を出品。

右の写真は友栄が出品したメダル転がし「ワイルドハンター」と「リトルスラッガー」

演出に凝ったナムコの新プッシャー機「ピラミッドミステリー」

セガ社

三人用メダル落としでフィーチャーを増やしiモードでのランキング登録もできる「**ダンシングフィーバー・ゴールド**」、逃走車を追跡するTVメダルゲーム機「**はしれ！パトカー**」などを展示。

トーゴ

メダル落としで野球がテーマの「**メダルスタジアム**」とスロット併用「**チック&タック**」、スマートボール式「**ラッキービンゴ**」と「**ザ・サンドロットベースボール**」など。

ナムコ

メダル発射式プッシャー機でピラミッドなど凝った演出がある「**ピラミッドミステリー**」を出品。

富士電子工業

ゲームルールを変えた「**ビスクロマンス・FDEKバージョン**」を紹介。

漫充堂

流れる傾斜コースにメダルを転がしゴールに入れる「**コロリン**」を出品。

友栄

メダルを転がし動物プレートを倒す昭和技研「**ワイルドハンター**」と野球がテーマの同「**リトルスラッガー**」、パチスロ機「**プチロット**」など紹介。

ユウビス

コンパクトな二人用プッシャーの韓国トータルテク社製「**ミレニアムゴールド**」などを紹介。

乗物機・遊園施設

凝った遊び付きが増加　一方シンプルな乗物も

小型乗物機は人気キャラをデザインした遊び付きのものが主流となっており、その遊びが凝った内容になってきている。

一方で遊びなしのシンプルな幼児向け乗物機も増

18めんへ続く

ドラえもんのゲームライド（バンプレスト／ホープ）

ちびっこパトカー（ホープ）

キッズ新幹線（トーゴ）

ポケモンクルーズ・ピカチュウといっしょ！（バンプレスト／ホープ）

バンプレスト「ポケモンなかよしドライブ」で前列3種が新キャラ

プライズ インフォメーション

サマーテディベア

セガ社

セガ社ネット（sega-am.com）販売専用景品の第1弾。テディベアのぬいぐるみ。高さ約30㌢で「UFO800」用。パイル素材を使用。

黄、青、ピンクの3色。15個入りでOP価格1万円。7月発売。

©2001 S.T.D

サンリオフェイスBIGクッション

エイコー

サンリオキャラの顔をデザインした約30㌢のクッション。ワッフル生地。キティ、マイメロディ、ポムポムプリン、コロコロクリリンのキャラ4種を用意。

計40個入りでOP価格3万円。4月発売。

©SANRIO

たれぱんだ蓄光ぬいぐるみ

システムサービス

蛍光灯の下など明るい所で光を蓄えて暗くなると光るという新しい蓄光素材を採用したぬいぐるみ。蓄光シリーズ第1弾。ボールに乗ったキャラや座った姿勢など3種類がある。

60個入りでOP価格3万円。4月発売。

©2001 SAN-X CO., LTD.

トム＆ジェリーお祭りスタイル

アミューズ

ハッピ姿でぞうりをはいたトム＆ジェリーのキャラをデザイン。祭と書いたうちわも持っている。トムとジェリー、タフィーを採用。

計5種、70個入りでOP価格3万2千円。4月発売。

©2000 Turner Entertainment CO.

キャンディベア

セガ社

セガ社ネット販売専用景品第2弾。テディベアのマスコットで、高さ6㌢のプチサイズ。底に穴があり指人形としても遊べる。

赤、緑、黄など計10色を用意。菓子景品機にも使えるよう600個入りでOP価格3万円。8月発売。

©2001 S.T.D

サンリオBIG折りたたみチェアー

エイコー

サンリオキャラをあしらった折りたたみ式のイス。キティ（2種類）、コロコロクリリン、ダニエルのキャラ4種がある。

オリジナルボックス入り。40個入りでOP価格3万円。4月発売。

©SANRIO CO., LTD.

たれぱんだマスコットキーチェーン

システムサービス

ケーキやハンバーグなどに乗ったたれぱんだをデザインしたキーホルダーで、“煩悩百八つシリーズ”の甘味編。計6種類を用意。

120個入りでOP価格3万円。4月発売。

©2001 SAN-X CO., LTD.

ゲゲゲの鬼太郎水鉄砲キーホルダー

アミューズ

鬼太郎と目玉親父、一反もめん、ねずみ男の4種類のキャラを使用。小さな穴があり、ミニ水鉄砲の遊びもできる。

120個入りでOP価格2万5千円。4月発売。

©水木プロ

Prize Forum

プライズフォーラム

白い犬は尾も白い　クレーンの高額景品は迷惑なだけ!!

—ゲーム機の業界では業界内での取り決めで「景品の限度額を守りましょう」と言うルールがあるんだ。

—それはそうね、学校には学校のルールがあるし、ルールを守らないと良くないわ。で、ゲームの業界にも「景品の限度額を守る」って言うルールがあるわけね。それはどんなの。

—ゲーム機の景品にはあまり値段の高いものは使ってはいけないんだ。

—へーそんなことを決めているの。いくらぐらい？

—警察の考えで、市販価格で八百円以下って決められているんだよ。

—なぜそんなことを決めているの？

—ゲームをするだけでは物足りないということから、サービスのために少額の景品を提供するものが出てきたんだ。少額というところがポイントね。でも何万円もする自転車なんかを景品にしているのを見かけるわ。

—限度額を守っていれば良いけれど、それ以上のものは問題なんだ。

—それに何万円もする景品を取った人は見たことがないわ、どうしてかしら?。

—景品を出すゲーム機ではどれだけ多く、あるいは少なく景品を出すかというペイアウト率を設定できるようになっていて、高額景品は見せかけだけで結局ほとんど取れないようにしていることが多いんだ。

—取れなければおもしろくないわ。

—そうだね、言ってみればオトリ景品ってとこかな。

—それっておかしいわ。

—高額景品欲しさにお金をつぎ込んでもらって、とりあえず売り上げを良くしたい、と思う業者もいるということなんだろう。

—それじゃあ、長い眼で見ればインチキだと分かるし、そのうちお客が付かなくなってしまうじゃあないの。

—だから景品については決められた限度額を守って楽しく遊んでもらいたいというまじめな業者もいるんだ。

—でも、分かっていない人も多いのね。

—貴重な市場を守らなくてはいけないのに、ぶち壊そうとする人もなくならない。困ったことだ。

—限度額を守っていくのは、業者としては当然のことっていうわけね。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国ミッドウェー社

業務用部門の人員削減

大畑氏も退職、家庭用部門は増やす意向

米国業務用AM機大手メーカーのミッドウェー・ゲームズ社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は三月六日、業務用市場の現状から経費削減を目的に業務用部門の約六十名をレイオフ（解雇）したが、家庭用ゲームソフト部門ではさらに従業員を増やす方針だ、と発表した。約六十名というのは全従業員の約八%だという。

これはミッドウェー社が業務用から撤退するのではないか、という観測が強まったことに対し説明したもの。とくに業務用の開発が中止になり、開発スタッフがレイオフされていることから、こうした観測が強まった。

業務用と家庭用の国際担当副社長だった大畑政夫氏も三月三十一日付で退職することが決まった。

三月六日の発表でもこうした観測は収まっていないが、ミッドウェー社では業務用部門から撤退しない、と説明している。とくに卓上型ミニゲーム機「タッチマスター・インフィニティ」を使ったミッドウェー・トーナメント・ネットワーク（MTN）のテストが継続されており、これを成功させたい意向だ。MTNはインクレディブル・テクノロジー社（IT）が実施し成果を挙げている懸賞金付きトーナメントの販促活動に近いコンセプトで、ミッドウェー社もこれにより市場打開を図るというもの。

しかしそれ以外では、ミッドウェー社は「アークティックサンダー」以後の新ゲーム開発について何も明らかにしていない。三月末のASI（三月二十九－三十一日、ラスベガス）でも新ゲームの展示はない、とされている。

ミッドウェー社の四半期ごとの決算はここ四回とも赤字で、業務用だけでなく家庭用も大きく後退している。しかし業務用は市場自体が縮少しているのに対し、家庭用はプラットホーム（各社の家庭用ゲーム機本体）の変わり目が続いているためで、まだチャンスはあると見られており、家庭用開発への比重がいぜんとして強い。

「タッチマスター・インフィニティ」

東南アジアでの家庭用

コーエーに販売権

ミッドウェー社はまた二月二十八日、㈱コーエー（本社東京、襟川恵子社長）の流通子会社、㈱コーエーネット（本社横浜）が日本を含む東南アジアでミッドウェー社の家庭用ゲームソフトを独占的に扱うことで合意した、と発表した。

コーエーネットが独占的に扱うのはまず、「レディ2ランブルボクシング・ラウンド2」、「NBAフープズ」、「ガントレット・ダークレガシー」の三タイトルで、いずれも「PS2」用。扱うタイトルはコーエーネットが選ぶことになる。

コーエーは「決戦」を「PS2」用ゲームソフトとして北米でも伸ばしており、ミッドウェー社はコーエーの東南アジアでの販売網を活用することにより、市場を拡げたいとしている。

セガ・ゲームワークス社

セガの持株増加

ドリームワークスが撤退

米国セガ・ゲームワークス社（カリフォルニア州グレンデイル、ロン・ベンション社長兼CEO）から、スチーブン・スピルバーグ氏らのドリームワークス社が昨年秋ごろ撤退していることが、このほど分かった。

セガ・ゲームワークス社は九六年三月、ドリームワークス社、ユニバーサルスタジオズ社、セガ社の三社が出資して設立したLBE「ゲームワークス」チェーン経営会社。当初はセガ社製品の北米での独占販売権を持っていたが、これは米国セガ社に移すなどしている。

出資比率は明らかにされていなかったが、ドリームワークス社が九%の持ち分を手放し、セガ社六五%（昨年六月には四二%と報告された）、ユニバーサルスタジオズ社三五%になったようだ。

セガ・ゲームワークス社は九七年五月、シアトルに「ゲームワークス」一号店を開設した際、五年以内に世界中で百ヵ所まで増やすとしていたが、これまで米国で十三ヵ所、米国以外では合弁で二ヵ所開設したにすぎない。だがAM業界の枠を越えようとする斬新な発想とデザインは大いに注目されている。

米国内のロケーションはカリフォルニア州三ヵ所（アーバイン、オンタリオ、アナハイム）、ネバダ州ラスベガス、アリゾナ州テンペ、テキサス州ダラス、ワシントン州シアトル、イリノイ州シカゴ、ミシガン州オーバーン、オハイオ州イーストン、フロリダ州三ヵ所（マイアミ、ソーグラス、タンパ）。

米国以外はグアム、ブラジル（リオ・デ・ジャネイロ）で、それぞれ現地資本との合弁事業。

名作ゲームを集めた

遊べる博物館を

ゲーム場「ファンスポット」

米国ニューハンプシャー州ウィアズビーチにあるゲーム場「ファンスポット」は規模が大きいことから、古いゲームを作動できる状態で百四十五台設置営業しているが、このほどあるコレクターが百十一台のTVゲーム機とフリッパーを寄付してくれたことから、これらを集めた本格的「クラシック・アーケード・ミュージアム」を建設する計画へと進めることになった。

計画によると三階建て八百平方メートルのフロアを確保しなければならず、その費用は七十五万ドルと見積られている。「ファンスポット」では最近五十万ドルかけて室内ゴルフコースを作ったばかりなので、ミュージアム建設は寄付に頼るしかないという。「ファンスポット」の概要は次のウェブサイトを見れば分かる。www.funspotnh.com

米国メリット社が

ダーツ部門閉鎖

TV機「メガタッチ」は好調

米国メリット・インダストリーズ社（ペンシルバニア州ベンサーレム、デビッド・ローガンCEO）は三月上旬、電子ダーツ部門を閉鎖することを決めた。電子ダーツ機が勢いを失っているのに対し、卓上型TVミニゲーム機「メガタッチ」シリーズが好調なことによる。

メリット社は七七年設立で、八五年に電子ダーツ機メーカーとなり、「スコーピオン」シリーズで伸ばしたが、電子ダーツ機部門はこのところ低下していた。閉鎖した後もパーツなどの供給は続けていく。

タッチスクリーン方式の卓上型TVゲーム機は八一年の「ピットボス」からスタート、近年は「メガタッチ」シリーズとして好調に業績を伸ばしてきた。また昨年七月にはタッチチューン・ミュージック社と提携し、ネットによりハードディスクに七百五十曲をダウンロードし演奏するジュークボックスの展開に協力することになった。

このほか同社は九一年以後ビデオラッタリーターミナル（VLT）機技術を、GTECH社などにライセンスしている。

フォトファンタジー社の

スケッチ作成機

米欧での特許すでに取得

米国フォトファンタジー社（ニューハンプシャー州ハドソン、カイル・ナーゲルCEO）は、自動似顔絵作成機「ポートレート・スタジオ」のメーカーとして知られるが、米国と欧州ですでに特許を取得、日本でも出願中で、手続きには厳しい。

販売網も米国ではICE社、英国ではクロムプトン社、イタリアではテクノプレイ社、スペインではシルサ社を指定し、着実に伸ばしてきた。

同社は別に「ファンタジーエンタテイメント」の商号も持っている。「ポートレート・スタジオ」はデジタルカメラで撮り込んだ画像をもとに、利用客の選択によりさまざまな画家ふうのスケッチ画像を作成したり、デフォルメ画像を作成し、プリントする。同社は写真シール機「フォトファンタジー」も出荷している。

"Portrait Studio"

International Trade Show

Show	Date
ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
Tokyo Game Show Spring (Chiba, Japan)	Mar. 30-Apr.1
TPFCA (Dubai, UAE)	Apr. 24-26
E3 (Los Angels, U.S.A.)	May. 17-19
TiLE (London, UK)	Jun. 12-15
Asian Amusement Expo'01 (Hong Kong)	Jul. 11-13
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 12-15
Salex 2001 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 20-22
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 25-26
China Amusement Expo'01 (Beijing, China)	Aug. 1-4
Expolonia'01 (Warsaw, Poland)	Sept. 11-13
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept. 20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept. 26-28
AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
Preview 2002 (London, UK)	Oct. 10-12
29th ENADA (Rome, Italy)	Oct. 10-12
World Gaming Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17
2002	
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12

話題のマシン

「ナオミ２」ＧＤ－ＲＯＭでサッカー

自然に近い動き

セガ社「バーチャストライカー 3」

㈱セガ社（本社東京、大川功社長）から、「ナオミ2」基板使用ＣＧサッカーゲーム「バーチャストライカー3」が四月下旬発売となる。

子会社の㈱アミューズメントヴィジョンが開発し、業務用シリーズでは六作目となる。選手の動きが、前作の十倍以上（ポリゴン表示は約五倍）の移動モーションを採用し一段と滑らかで自然になった。ボールとゴール、他の選手などとの位置関係を認識し、プレイヤー選手の体の向きや移動方向を決めるというシステムにより、とくに一対一やフォーメーションなどでの場面でより現実に近い行動がとれるようになった。

またイエローカードやレッドカード、オフサイドなどのルールを採り入れ、めりはりの利いた試合運びとなった。またオペレーターが、試合の前半と後半を分けたゲーム設定ができるようになった。前作と同じ八方向レバーと三つのボタン使用。ＧＤ－ＲＯＭソフトで、「ナオミ2」基板とドライブなどとのセットＯＰ価格三十五万六千円。

バーチャストライカー 3

シールプリント機

目立つタマゴ型

菊池商事製「タマプリ」

㈲菊池商事（本社松山、菊池仁志社長）製シールプリント機「タマプリ」が、ナムコ、ユウビスなどから三月上旬発売となった。

これは卵をイメージした外観デザインで、アイキャッチ効果があるもの。中央上部を頂点として放射状に取り付けたパイプの骨組みに白いテントを張ったもので、外部にロゴや水玉模様をあしらっている。内部にミニアップライト型キャビネットの操作部がある。

一つのカメラでアップと全身の撮影ができる。タッチペン式で明るさや色調、ＣＧポリゴン風、反転、モザイク、レリーフ調など画像調節機能が多彩。シールは二、四、十六分割と混合六種類の計九タイプから選択。

用紙カセット二個搭載型プリンターで、急な用紙交換作業がなくなる。ＯＰ価格百四十五万円。

タマプリ

全身連写できるシール機

真上からも撮影

オムロンの「チャオッピ！」

オムロン㈱（本社京都、立石義雄社長）から、シールプリント機「チャオッピ！」が二月下旬発売となった。

これはカメラをキャビネット中央と天上にも取り付け、真上から見た写真が撮れること、また全身の連続撮影もできるのが特徴で、いずれの機能もシール機では初となる。

さらにフラッシュが前に四ヵ所、後方下部に二ヵ所の計六ヵ所設置され、床面を白く飛ばすとともに全身がほぼ同じ明るさの写真に仕上がる。

タッチペン方式で、ラメ調やテクスチャブラシなど計百種類以上の落書きができる。シールはＡ6版ノンプリカット紙で九、十二、十八、三十、三十二と混合の計六タイプの分割から選べる。ＯＰ価格百四十五万円。

チャオッピ！

バンプレストの新シリーズ

1ヵ所を狙って

「ポイントシューター」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、「くみくみつくす」シリーズ一作目「ポイントシューター」が三月中旬発売となった。

同シリーズはミニアップライト型エレメカゲーム機で、ゲームフィールドとベンダーを交換することで新ゲームにできるシステムキャビネットを採用したもので、ゲームはカードや景品を払い出すタイプと払い出さないタイプ、メダルゲームに対応できる。

「ポイントシューター」はパチンコ式プライズゲーム機。盤面に景品の腕時計が五つディスプレイされ、それぞれの上にＬＥＤ数字の表示ゲートとチューリップがある。

最初にＬＥＤ数字が表示（その都度変わる）され、欲しい景品のゲートを狙ってボールを通過させると、ＬＥＤルーレットの結果によりチューリップが開く。制限時間内に表示の数字分だけボールを入れた箇所の景品が払い出される。時計は同機専用景品。ＯＰ価格三十九万八千円。

ポイントシューター

新版「ミスタードリラーＧ」

キャラ6タイプ

ナムコから「ハッピードア」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、ＴＶパズルゲーム「ミスタードリラーグレート」が三月上旬、またプライズマシン「ハッピードア」が二月下旬それぞれ発売となった。

「ミスタードリラーグレート」は、新しいキャラとゲームモードを追加し全体的にバージョンアップしたもの。操作は四方向レバーと一つのボタンで前作と同じ。

キャラは前作の二人を標準タイプとし、エアの減りは速いが横移動が速い「ホリ・アタル」、堀る速度が速い「ホリ・タイゾウ」ほか犬とマシンの能力が異なる四種類を追加した。

モードは、堀る速度が評価されるもので時間回復アイテムがあり、九ステージとエキストラステージで構成した一人用の「タイムアタックドリラー」、二人がゴール到達を競うもので、エア切れやブロックにつぶされても大丈夫な二人用「ドリラーレース」を追加。また前作の一人用モードを五ステージに増やし、うち一ステージはゴールがなく堀り進む過程を楽しむものになっている。

「システム10」基板使用。基板ＯＰ価格十七万八千円。

「ハッピードア」は左右に四つずつ、大型景品収納ボックスがあり、一定条件でドアを手で開けて取り出すというもの。

中央部に五桁の数字を表示するＬＥＤスロットが二段に設置され、スタート時に上段スロットがランダムに数字を表示。下段スロットを一つずつ止めていき、五つとも上段の数字と合えば景品が取り出せる。上段と合った個所の数字はホールドでき、コンティニュープレイでそのまま使用できる。価格八十七万二千五百円。

ミスタードリラーグレート

ハッピードア

話題のマシン

カーアクション映画の撮影をテーマに

カースタントで

タイトーから「スタントタイフーン」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、カースタントをモチーフにしたＣＧドライブゲーム機「スタントタイフーン」が三月中旬発売となった。

これはカーアクション映画の撮影で映画監督の指示に従って道路を疾走していくゲームで、ハンドル、アクセルとブレーキペダルのほか右側のサイドブレーキも使いながら、派手な走行アクションを展開する。

ＡＴ／ＭＴ、二つの画面視点を選択してスタート。道路上に半透明で表示されるマーカーを取りながら、障害物を弾き飛ばし、スピンターンや大ジャンプを駆使し、見事に決まれば高得点。また対向車とぎりぎりですれ違うと一定得点を獲得。他車にぶつかったり横転や水没などでダメージが増え、一〇〇％になると再スタート。持ち時間内でゴールするとタイムが加算され、次のステージへと進むが、タイムがなくなるとゲーム終了。

初級、中級、上級の計十五ステージがある。ＯＰ価格九十四万円。

スタントタイフーン

コナミのセンサー付きゲーム

画面に動き反映

「モーキャップボクシング」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、ＣＧボクシングゲーム機「モーキャップボクシング」が三月中旬発売となった。

これは備え付けの特殊グローブをはめ、画面上の相手ボクサーにパンチを繰り出すとともに、相手パンチをよけて体を左右上下に動かすと、画面もその位置から見た視点に移動するというゲーム。「ザ・警察官」のセンサーシステムを応用したもの。

グローブに内蔵した加速度センサーによりパンチの種類（ストレート、フック、アッパー）を感知。またキャビネットに取り付けた姿勢検出超音波センサーでプレイヤーの動きを感知し、それぞれ画面に反映する。プレイヤーはシャドーボクシングをしているような動きになる。

パンチを出さずに相手の攻撃を避け続けるとゲージがたまり、一発でＫＯできる強力なパンチが使える。世界のボクサーに次々と挑戦しチャンピオンになればタイトル防衛戦となる。

ゲーム終了後、消費カロリーも画面に表示。価格九十八万円。

モーキャップボクシング

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

2月20日現在

※（株式会社等の表記は省略）

10めんからの続き

とんどなく、今回はトーゴがパネルと映像シミュレーターを、オリエンタル産業が風船で遊ぶ施設を展示しただけだった。

トーゴは、偏光メガネを使う立体映像シミュレーター「バイオハザード4Dエキスキューター」を展示。これはデジタルアミューズが、カプコンのTVゲームをもとにした立体CG映像とトーゴの可動座席(上下動する)を組み合わせ完成させたもの。ホラー感覚のリアルな映像で完成度が高い。近く遊園地などに設置される。また定置型乗物機「キッズ新幹線」を展示。これは回転する飛行機などを設けたジオラマの中の線路上にミニチュア新幹線を走らせる遊びが付いている。

バンプレストは、大砲でボールを発射し前方の海賊船の中に入れるというゲーム付きの定置型乗物機「ドラえもんのゲームライド」、ポケモンキャラ使用のシンプルな同「ポケモンクルーズ・ピカチュウといっしょ！」(以上二機種ともホープの0EMで両社が出品)、またバッテリーカー「ポケモンなかよしドライブ」の新キャラ「チコリータ」「ワニノコ」「ヒノアラシ」の三機種(日邦産業の0EMで両社が出品)などを紹介した。

ホープはOEM製品のほか、オリジナルの定置型乗物機「ちびっこパトカー」を出品。これはハンドルとレバーによるミニドライブゲームが楽しめるもので、マイクやスイッチでの遊びもある。

上はサンリオキャラ景品中心のエイコーで発売月別に展示

上は各種キャラ景品を展示したセガ社の小間のようす

"アフロ犬"などを見やすく展示したシステムサービス

オリジナルやジャンル別に景品を展示したアミューズ

景品・部品・その他

今回のAOUショーは、ゲーム機の出展社が減少し、景品や部品その他の出展社が全体の四五%を占めたのも特徴のひとつで、うち景品専業者は十六社に増え全体の三割を占めた。

景品については各社とも半年先までの製品を展示し、予約を受け付けた。

うちアミューズは新シリーズとして、オリジナルのハムスターぬいぐるみ「はむっこ広場」、TV番組キャラのぬいぐるみ「はなまるキング」を中心に紹介した。

エイコーは、花束を持った"キティ"と"ミミィ"の「ハローキティDXフローラル・エンジェルドール」、結婚式がテーマの「サンリオDXサマーウェディングドール」など、サンリオキャラをさまざまにアレンジした製品を多数展示した。

システムサービスは、暗い所で光る素材を使用した「たればんだ蓄光ぬいぐるみ」をアピールし、"蓄光シリーズ"として展開することを紹介。

セガ社は、自転車に乗った「ミッキーと仲間たちBMXライダースタイルぬいぐるみ」や「101匹わんちゃんクッション」など、ディズニーキャラ使用製品を中心に、アニメキャラやタレント、飲料メーカーのロゴを使用したものなど多種多様な景品を展示した。

またキャラを使った自販機も出品された。アトラスはポップコーンを作る「ハムスターパラダイスのポップコーン工場」、日邦産業が富士電機冷機製飲料自販機「キッズドリンク・ぶぶチャチャ」、友栄がシリーズ新作「ペンギンの綿菓子機」を出品。

このほか旭精工は、十円単位で時間設定ができ、インターネットカフェや時間貸し営業に使える「コインタイマーCTB7541」、パソコン制御ができるコインユニット「APB-20」などを実演展示した。

またサミーの小間で、特殊素材のボールをホッパーに入れておくだけでメダルがきれいになる有愛工業所/エナジィ「研磨ボール」が紹介された。

デルガマダスは同社直営インターネットカフェ「カフェJネット」(一号店を渋谷に三月開設)を紹介した。

アトラス「ハムスターパラダイスのポップコーン工場」

日邦が紹介した飲料自販機「ぶぶチャチャ」

友栄「ペンギンの綿菓子機」

左の写真はトーゴが出品した映像シミュレーター「バイオハザード4Dエキスキューター」

左は旭精工の小間でコインタイマーやパソコン制御コインユニットなどの展示のようす

APRIL　1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機──ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社　Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.50
2	1	ギガウイング　2（タクミ／カプコン） Giga Wing 2 (Takumi/Capcom)	6.20
3	5	パワースマッシュ（セガ社　Naomi） Virtua Tennis (Sega)	5.57
4	3	ギルティギア　X（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	5.19
5	6	ミスタードリラー　2（ナムコ） Mr. Driller 2 (Namco)	5.15
6	4	ブラッディロア　3（エイティング／ナムコ） Bloody Roar 3 (Eighting/Namco)	5.10
7	12	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.09
8	8	カプコン　VS　SNK（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	5.04
9	10	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.00
10	13	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	4.93
11	11	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（SNKネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	4.87
12	15	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.69
13	–	パズループ　2（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.67
14	17	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.64
15	14	上海・昇龍再臨（タイトーGネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.60
16	28	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.56
17	16	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.51
18	20	対戦ホットギミック　3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.50
19	7	スポーツジャム（セガ社　Naomi） Sports Jam (Sega)	4.46
20	18	続おてなみ拝見（サクセス／タイトーGネット） Otenami-Haiken 2* (Taito)	4.44
21	9	燃えろ！ジャスティス学園（カプコン　Naomi） Project Justice (Capcom)	4.43
22	35	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.41
23	36	闘魂烈伝　4（ナムコ　Naomi） NJ Prowrestling 4 (Namco)	4.40
24	24	テトリスTAグランドマスター2（アリカ／彩京） Tetris TA Grand Master 2 (Arika/Psikyo)	4.38
25	29	ストライカーズ1999（彩京） Strikers 1999 (Psikyo)	4.36

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ　2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	8.45
2	4	シャカっとタンバリン！（セガ社　Naomi） Syakatto-Tambourine (Sega)	7.47
3	3	ザ・警察官（コナミ） Police 911 [Police 24/7] (Konami)	7.43
4	–	ビートマニアⅡDXフォーススタイル（コナミ） Beat Mania Ⅱ DX 4th Style (Konami)	7.13
5	8	東京バス案内（セガ社） Tokyo Bus Route (Sega)	7.00
6	–	エアトリックス（セガ社） Air Trix (Sega)	6.89
7	5	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	6.88
8	2	コンフィデンシャルミッション（SD／DX）（セガ社） Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	6.75
9	6	リッジレーサーVアーケードバトル（ナムコ） Ridge Racer V Arcade Battle (Namco)	6.70
10	7	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	6.56
11	9	ドラムマニア・サードミックス（コナミ） Drum Mania 3rd Mix (Konami)	6.51
12	35	バーチャファイター　3tb（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	6.50
13	11	タイムクライシス　2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.16
14	19	セガストライクファイター（セガ社） Sega Strike Fighter (Sega)	6.13
15	10	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.00
16	13	ガンマニア（コナミ） Enforcers (Konami)	5.60
17	12	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス（2P／ソロ）（コナミ） Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)	5.50
18	14	サンバDEアミーゴ　ver.2000（セガ社） Samba DE Amigo ver.2000 (Sega)	5.42

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	8.93
2	3	キャンバスショット（オムロン） Canvas Shot (Omron)	8.39
3	2	フォト＆シール・クルクル（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kuru Kuru (Make Software)	8.13
4	4	Hitomi（アイエムエス） Hitomi (IMS)	7.50
5	5	フォト＆シール・キララ　2（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)	7.47
6	6	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	6.45
7	7	ストリートスナップ　EG（日立ソフトウェアエンジニアリング） Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	5.90

評価(RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.373

Ludus Tonalis〈20〉

有田佐市

クラシック音楽についての話をする場合、レコードを聴いてその曲の話をするのは邪道であり、到底そういうことをする人を相手にしてクラシックの話は出来ない。

というのがついこの間迄のわが国のその筋での風潮であった。コンサートで見て聴いたものについて論をすすめるのが本道であり、ラジオやレコードで聴いたものは本当の音を知らないもので、それによって論をすすめるのは邪道とみなされていた。

昭和三十年代の後半に、朝日放送で深夜クラシック曲を流していたスポンサーから、その解説を依頼された時に冷汗をかきながら固辞したのは、そういう風潮が強い時代であったからである。

クラシックのコンサートといってもピンからキリまである。

フリーの身であれば、自分の好みでコンサートを選ぶことが出来るが、評論家ということになれば、スポンサーの指示によっては、殆んど関心がないコンサートあるいは行きたくもないコンサートにまでつきあわざるをえなくなるだろう。

世間は広いようでも狭いものであるというのも真実で、クラシックの同好者の数というのは多寡がしれたもので、あの評論家はコンサートが始ったばかりのところで帰っていったとか、コンサートが殆んど終る頃にようやくやってきたとかいう風評はよく耳にすることである。

自分のいちばん大事な趣味ぐらいは自分一人のためにそっと残しておきたいとおもった。

新しいLP10枚を目の前に置いた場合にでも、自分の選択で自前で購入したものであればその喜び興奮は抑えきれないほどであろうが、強制的に聞くことを義務づけられたものであれば興が醒めて、むしろその10枚を聴くのに要する時間が重しとなり溜息をつくばかりであろう。

そういうことが積り積ってのプレッシャー、ストレスから、若くして死んでゆく音楽評論家は意外に多い（佐々木節夫、中川原理、三浦淳史他）。

文学評論家は音楽評論家に比して、時間がまだ自由自在に使えるが、音楽は〝音と時間の戯れ〟であり、ひとつの音楽を聴くのに要する時間は、良く音楽を知っている人が聴いても、音楽を全然知らない人が聴いてもまったく同じであり、時間について全然融通がきかない怖さがある。

まして、聴く前から良い過程、良い結果が期待出来ないことを予想出来ている音楽に、みすみす自分の時間を費さなければならない徒労というのを、音楽批評家は仕事としなければならないのである。

同じ世代で同じようなコースを踏んでいった人たちの不幸な姿を見る度に、よくぞ若気に任せ、蛮勇をふるい立たせ、あの道に踏みこまなくてよかったとのおもいを深くするばかりである。

「LP三〇〇選」という本があり、著者は吉田秀和である。吉田秀和は早死した私の父と同年生れであり、いつもこの人の著書を見るたびに、親父が生きていたらこの年齢になっているのかという感慨に耽けることが多い。

またこの「LP三〇〇選」は私がLPを購入する際のバイブルのような役割を果してきた書で、文字通り経が切れて、ボロボロになっている唯一の本である。

もっともよく頁を開く本は勿論辞書であるのだが、辞書はよく使用されることに対応した製本がなされているのと、版が改まれば買い替えているので「LP三〇〇選」ほどの傷みはない。

また経が切れてしまった辞書ということになれば、これはもう辞書としての役には立たないことだろう。

乱暴にこの本を使用したからそこまで傷んでしまったのだとおもわれるのは心外である。私は多分母親だけではなくて父親にも、食事の前と読書の前には必ず手を綺麗に洗い、本はことの外大事に扱うよう非常に厳しく躾けられてきた子なので、これは今では無意識のうちにそうしてしまう癖になってしまっている人間である。

「LP三〇〇選」は何か音楽を耳にするとあるいは何か音楽を聴こうとすると事前にその頁を捲る、日に何度手にするのか分らないぐらいの本である。私にとっては音楽についてもっとも手頃で馴染んでいる本なのである。

LPにしても、カセットやCDにしても売り出されてから品切になる期間が非常に短かい。

今の情況で判断すれば以前に比してバロック時代のCDまでは可成のCDが出て来てはいるが、中世、ルネサンスの時代になると未だに非常に心もとない。

一説によればその時代の音楽のCDは、ヨーロッパ各地の音楽大学あるいは大学院に準じた同好の士による研究機関で、意気の合った人たちが、古い楽譜の原典を探し、その楽譜を解読し、その楽譜の時代の楽器を復元し、自分たちによる演奏を重ねて、それが音楽の態をなすようになれば(その音楽を演奏している限り、その音楽が世界で唯一の音楽であり、他の音楽を聴く必要を感じないようになる。そのようにその音楽に陶酔出来るようになる。大袈裟に言えば、自分の命とその音楽を交換してもその音楽を入手したいという域を指す)、自分たちでスポンサーを探して、自分たちで録音をして、自分たちでCDを販売する。色々なバランスを考えた上で五〇〇枚というのが妥当とする数なのか、この種のCDは五〇〇枚製作され、売り切ったところで全てが終ってしまうのである。

しかも具合が悪いことに、中世、ルネサンス時代のCDでは、この種の製作にかかるものに圧倒的に名盤が多い。またかなり後で種々触れてゆくことになろうが、偶然入手したその種のCDのカバーにスポンサー名としてTOYOTAと出ていて、トヨタもなかなか良いことをしていると何となく気分がよくなったことがある。

話が外れてしまったのだが、言いたかったことは「LP三〇〇選」でCDではなくてLPを三〇〇枚選んでその巻末に三〇〇枚のカタログが付されているけれど、このカタログは時が経つほどに殆んど役には立たないということである。

昭和三十年代にはヨーロッパのLP製作会社の在庫のスパンは非常に長期間にわたっていたのだが、今は大企業でもポピュラーなもの以外は五〇〇枚製作して売り切るというのが殆んど常態になっているようだ。クラシックの世界の不況は酷くなってきた。

英文版業界ニュース

Namco Restructures, Names Takagi EVP

Namco revised its forecast downward again on February 28, together with a restructuring plan. Its movie-producing subsidiary Nikkatsu cleared its debts and left the court's supervision. Accordingly, Kyushiro Takagi will be named vice-president of Namco and assume office on April 1.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2001 is ¥144,000 million, and final net loss is ¥6,500 million. Namco previously forecast ¥146,400 million in revenue and ¥2,100 million in net loss on November 21.

Namco has been forced to draw up its restructuring plan as a result of the stagnant stock market. A series of special losses includes ¥2,400 million to cover evaluation losses from other companies' stocks owned by Namco, ¥2,000 million of retirement allowance, and ¥900 million to cover a temporary loss due to changes in accounting standards. Although Nikkatsu has a profit of ¥1,800 million due to debt exemption, a loss of ¥2,800 million on sales of assets is also counted.

While the coin-op division is continuing to suffer poor revenue, the home video division is also experiencing generally sluggish sales of game software for "Play Station 2". As for arcade operation, the company has so far closed 110 unprofitable arcades over the last two years. 250 out of about 2,300 employees will be laid off by the end of March. As of April 1, the existing 13 departments in the company will be reorganized into 5 sections.

Kyushiro Takagi

Ryuji Hashiguchi, vice-president with representative rights will be promoted to vice-chairman without representative rights. In his place, Kyushiro Takagi, executive director, will assume office as vice-president with representative rights. Takagi, 57, entered the company in 1966, became director of arcade operations in 1991, and has served as executive director since October 1998.

SCE Plans Network For Arcades, Shops

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on February 21 that it will configure a network for Namco and Sega arcades and retailers of SCE products by using the technology of the home video console "Play Station 2" (PS2). Starting services from the end of 2001, it intends to achieve nationwide operations within 2002.

A terminal based on "PS2" technology with 80 GB HDD, 128 MB main memory and 16 MB VRAM, will be connected to the network via a 100 M bps Ethernet. It is planned to utilize optical fiber cables through which movie pictures and video game scenes can be distributed.

SCE intends to install a server for this purpose and distribute movie pictures and video game scenes to terminals installed in arcades and retail stores. Although this technology will allow players to see movie pictures and video game scenes at arcades or retail stores, SCE does not explain for what format the entertainment will take nor any concrete business plan.

Last summer, Sega carried out an experiment with "Entertainment Stage net@" but suspended it just three months later. In the case of the network planned by SCE, unless the nature of contents to be distributed is known, it is impossible to know what to expect of the project.

Game Machine

Editor: *Masumi Akagi*

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Sammy, Tecmo Listed On TSE

Sammy Corp., Tokyo, and Tecmo Limited, Tokyo, were listed on the First Section of the Tokyo Stock Exchange (TSE). Sammy is a pachinko/pachi-slot machine manufacturer whose name was changed in 1997 from Sammy Industries. It was established in 1975 and initially concentrated its efforts on coin-op amusement games. A breakdown of sales for the period from April to September 2000 shows that pachinko/pachi-slots occupied 89.4%, coin-op amusement games 7.4%, home videos 1.8%, and others 1.4%. It was just recently (December 1999) that Sammy was listed on the OTC.

Tecmo is an arcade operator company and well-known as a home video games manufacturer. After changing its name from Teikoku Kanzai (established in 1964) to Tehkan in 1977, Tehkan again was renamed Tecmo in 1986. A breakdown of sales for the period from April to September 2000 shows that arcade operation occupied 47.9%, home videos 47.7%, and coin-op games 4.4%. After being listed on the OTC in December 1992, Tecmo was listed on the Second Section of the TSE in March 2000, before its recent promotion to the First Section.

Tecmo's president Akihito Kakihara is also chairman of JAMMA.

New Videos At AOU '01

At the AOU Expo 2001 (February 23-24, Chiba), 54 companies (vs. 58 in 2000) exhibited their products at 729 booth units (vs. 765). The show attracted 17,148 visitors (vs. 18,455). Of these visitors, those with paid invitation tickets numbered 11,090 (vs. 12,663), those with free invitation tickets 546 (vs. 815), and those with special invitation tickets 40 (vs. 15). Thus, the "invited visitors" totaled 11,676 (vs. 13,493), down 13.5%. The number of people, including players, who entered with admission tickets numbered 5,241 (vs. 4,962), up 9.6%. The overall total showed a 9.0% decrease.

The main video games exhibited are as follows. Aruze exhibited SNK's fighting video "Sengoku 2001" for "NEO·GEO". Banpresto displayed Capcom's fighting video "Heavy Metal" for Sega's "Naomi". Able unveiled IGS's "China Dragon 2001". Sammy introduced the video pachinko "Romantic Friends".

Konami presented the car race video "Thrill Drive 2", boxing video "Mocap Boxing", shooting video "Silent Scope 3" (kit), photography video "Private Shot" and music videos.

Namco offered the gun video "Vampire Night" for "System 246", "Mr. Driller Great" for "System 10", "GAHAHA", the photography video "Photo Battle" and music video.

Sega unveiled the car race video "Club Kart", football video "Virtua Striker 3", and bike action video "Wild Riders" for "Naomi 2". Sega also introduced some screens from "Virtua Fighter 4". Moreover, Sega introduced "Dynamic Golf", "Monkey Ball" for "Naomi GD Drive", "Super Major League", and "Walking with My Dog" for "Naomi".

Taito displayed the car race action video "Stunt Typhoon". In addition to the coin-op version of the home video "Monster Farm Jump", Tecmo also unveiled Midway Games' "Arctic Thunder", which will not be distributed by Tecmo, but by CSK Electronics.

Taito Sells Real Estate

Taito Corp., Tokyo, announced on February 27 that it had sold two pieces of real estates, its head office building and a former R&D facility to the company's largest shareholder, Kyocera, and will continue to use the head office based on a lease agreement with Kyocera. Kyocera owns 36.0% of Taito's shares. Taito's R&D division has already been moved to the company's Ebina Factory.

Although the book value of the head office building premises was ¥509 million, they were sold at ¥1,458 million. Furthermore, although the book value of the former R&D building was ¥124 million, it was sold at ¥481 million. The profit on the sale is already incorporated in Taito's fiscal forecast.